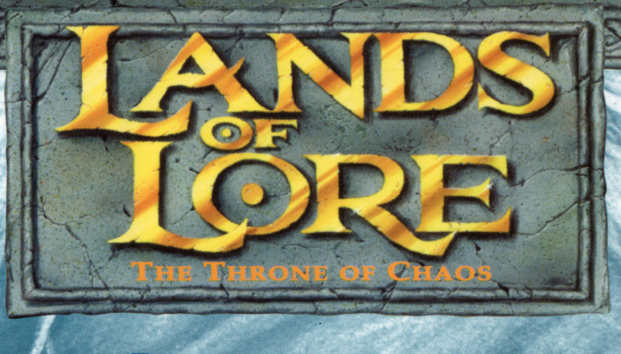


BEDIENUNGSANLEITUNG

Westwood STUDIOS

Virgin



LANDS OF LORE
THE THRONE OF CHAOS

WILLKOMMEN BEI "LANDS"!

The Throne of Chaos™ ist der erste Teil der neuen Lands of Lore™-Serie von Fantasy-Rollenspielen aus der Perspektive des Spielers. Echtzeit-Kämpfe, Spielszenen in Filmqualität, digitalisierte Stimmen und Larger-than-Life™-Zaubersprüche machen Ihre Abenteuer in den wilden, ungezähmten Gegenden von Lands zu einem unvergeßlichen Erlebnis.

Inhalt

Wahl eines Kriegers



Bildschirm zur Kriegerauswahl

Nach der filmischen Einleitung erscheinen vier Figuren. Klicken Sie das Porträt des Kriegers an, dessen Rolle Sie in diesem Abenteuer übernehmen wollen.



Ak' shel
Erschreckt Euch mein Anblick? Mein Volk ist von Magie erfüllt. Ich mag nicht so stark erscheinen wie die anderen, doch bin ich mit den Zauberkräften des Landes vertraut.



Michael
Genug der Tändelei! Stark ist stark! Hier müßt Ihr Eurem Instinkt vertrauen. Ich bin der beste Kämpfer des ganzen Haufens, ein wahres Naturtalent!



Kieran
Stärke, Magie ... was nützt all dies, wenn man einem Schlag nicht ausweichen kann? Ich bin flink! Wählt diese Mehlsäcke, wenn Ihr weiterhin Zeit vergeuden wollt. Ist jedoch der Sieg Euer Begehr, dann entscheidet Euch für mich!

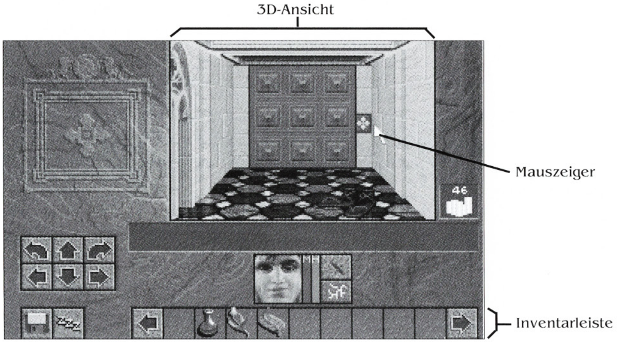


Conrad
Ich bin der geeignetste Recke für Euren Plan! Macht Euch nichts vor - bei all den Gefahren in diesem Land braucht Ihr jemanden mit meiner Anpassungsfähigkeit.

Abenteuerbildschirm

3D-Ansicht

Die 3D-Ansicht ist das "Fenster" zu Ihren Abenteuern in Lands.



Abenteuerbildschirm

Gegenstände nehmen

Um einen Gegenstand von der 3D-Ansicht oder der Inventarleiste in die Hand zu nehmen, ziehen Sie den Mauszeiger über diesen Gegenstand und klicken ihn mit dem LMK an (drücken den linken Mausknopf).

Gegenstände werfen

Ein Objekt, das Sie in der Hand halten, kann geworfen werden, indem Sie mit dem LMK die 3D-Ansicht in den oberen zwei Dritteln anklicken.

Gegenstände fallen lassen

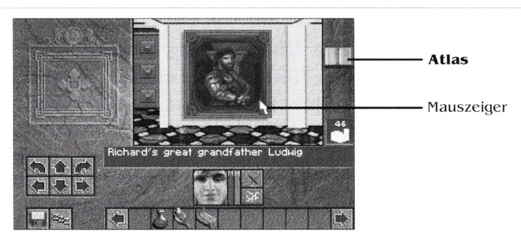
Einen in der Hand gehaltenen Gegenstand können Sie fallen gelassen oder in der 3D-Ansicht ablegen, indem Sie diese im unteren Drittel anklicken.

Gegenstände benutzen

Um einen in der Hand gehaltenen Gegenstand zu verzehren oder zu benutzen, positionieren Sie ihn mit der Maus auf dem Porträt der Figur, auf die er angewendet werden soll, und drücken Sie den RMK (Rechter Mausknopf). Um einen Zaubertrank zu trinken, nehmen Sie ihn in die Hand und klicken das Porträt der Figur mit dem RMK an. Die einzige Ausnahme von diesem Prinzip bilden Waffen. Einzelheiten dazu finden Sie im Abschnitt *Kampf* (Seite 11).



Abenteuerbildschirm



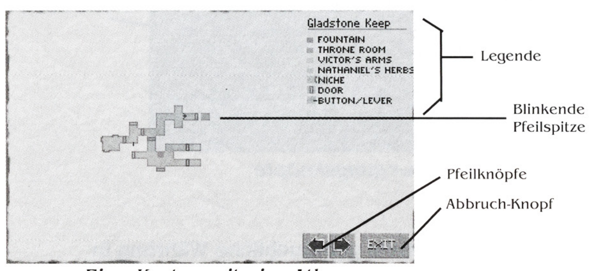
Abenteuerbildschirm

Untersuchen von Lands

Wenn Sie Gegenstände, die Dekoration oder die Landschaft in Lands mit dem LMK anklicken, können Sie wertvolle Hinweise oder versteckte Gegenstände finden. Wandteppiche, Gemälde und Türen sind nur einige der Dinge in der Burg Gladstone, die Sie durch Anklicken mit dem LMK untersuchen können. Achten Sie darauf, Lands in jeder Szene gründlich nach Hinweisen und verborgenen Schätzen abzusuchen!

Karten in Lands

Sobald Sie den magischen Atlas besitzen, können Sie darin Ihren Standort feststellen. Haben Sie den Atlas gefunden, dann klicken Sie ihn mit dem LMK an. Daraufhin erscheint eine Karte. Ihre augenblickliche Position ist durch eine blinkende Pfeilspitze auf der Karte markiert. Alle Bereiche, die Sie seit dem Erwerb des magischen Atlas erforscht haben, sind eingezeichnet. Auf dem Atlas' sehen Sie zwei Pfeilknöpfe. Klicken Sie mit dem LMK den linken Knopf an, um zur vorigen Karte zu gelangen, und den rechten Knopf, um zur nächstfolgenden Karte weiterzugehen. Wenn Sie den Knopf "ABBR." mit dem LMK anklicken, kehren Sie zum Spiel zurück.



Eine Kartenseite im Atlas

Abenteuerbildschirm

Wie Sie im Dunkeln Ihren Weg finden

Kerker und unterirdische Höhlen sind oft sehr dunkel. Dies kann die Untersuchung erschweren. Sie sollten daher möglichst bald nach einer Laterne Ausschau halten. Laternen erleuchten automatisch die Umgebung, wenn es dunkel ist. Wenn sich der Ölvorrat in der Laterne seinem Ende zuneigt, wird das Licht schwächer. Sie müssen dann neues Öl für Ihre Laterne finden. Klicken Sie die Laterne mit dem LMK an, um nachzusehen, wieviel Öl sich noch darin befindet.

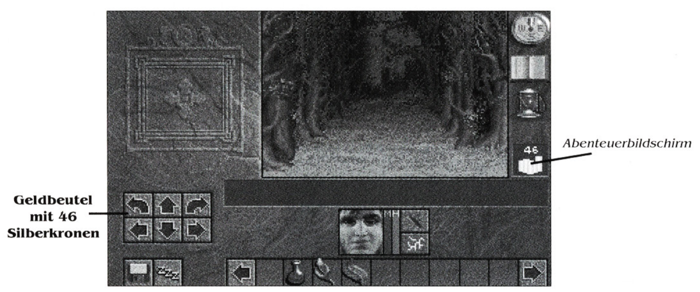
Bewegung in *Lands*

Bewegungsknöpfe

Nach links wenden	Vorwärts gehen	Nach rechts wenden
Nach links gleiten	Rückwärts gehen	Nach rechts gleiten

Ziffernblocksteuerung





Bewegungsknöpfe

Geldbeutel

Silberkronen sind die allgemein gebräuchliche Währung in Gladstone.

Abenteuerbildschirm

Porträts

Die Porträts der Figuren Ihrer Gruppe erscheinen unter der 3D-Ansicht.

Durch Anklicken des Porträts mit dem LMK rufen Sie den Bildschirm dieser Figur auf. Darauf sind deren Ausrüstung, Geschicklichkeitslevels und Fähigkeitspunkte angegeben.

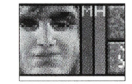


Porträt einer Figur



Kampfknopf (aktiviert)

Die beiden Aktionsknöpfe dienen zum Kämpfen und Zaubern. Wenn Sie den Kampfknopf anklicken, greift die Figur mit der Waffe, die sie gerade in der Hand hält, oder notfalls mit bloßen Händen an. Wird der Knopf wieder deaktiviert (grau), dann erholt sich die Figur vom Kampf und kann erst wieder zuschlagen, wenn der Knopf aktiviert ist. Im Abschnitt Kampf (Seite 11) finden Sie weitere Einzelheiten dazu.

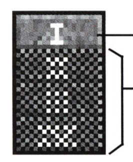


Zauberknopf (aktiviert)

Wenn Sie den Zauberknopf anklicken, wendet die Figur den aus dem Zauberbuch gewählten Zauberspruch an. Nach Aktivieren des Knopfes müssen Sie bestimmen, in welcher Stärke der Zauber ausgeführt werden soll. Erscheint der Stärke-Level in Grau, dann ist die Figur noch nicht mächtig genug, um einen Zauber dieser Stärke auszusprechen.



Zauber-Stärke-Levels



Zauber-Level I (aktiv)

Zauber-Levels II, III, IV (inaktiv: kann nicht angewendet werden)



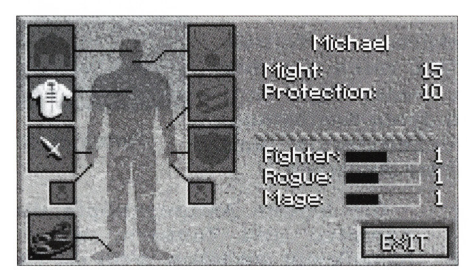
Gesundheits-Leiste

Zauber-Leiste

Die beiden farbigen Säulen rechts neben dem Porträt stehen für Zauberkraft und Gesundheit der Figur. Werden sie angeklickt, erscheinen die Werte für die Zauberkraft und Gesundheit der Figur in Zahlen.

Figurenbildschirm

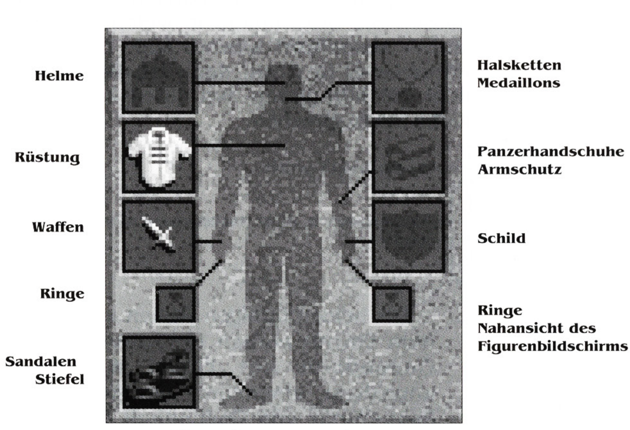
Durch Anklicken eines Porträts mit dem LMK rufen Sie den Bildschirm dieser Figur auf. Hier werden deren Ausrüstung, Geschicklichkeitslevels und Fähigkeitspunkte gezeigt.



Figurenbildschirm

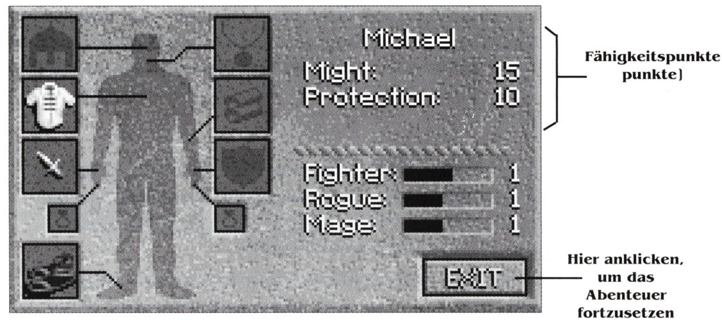
Ausrüsten der Figur

Um eine Figur auszurüsten, plazieren Sie einen Gegenstand im entsprechenden Ausrüstungskasten. Die Ausrüstung einer Figur hat Auswirkung auf ihre Fähigkeitspunkte (siehe Seite 7). Schilde, Rüstung, Oberbekleidung, Stiefel, Helme und ähnliche Ausrüstungsgegenstände wirken sich auf den "Schutz" der Figur aus. Die Figur ist immer mit der Waffe ausgerüstet, die ihr in die Hand gegeben wird. Diese wirkt sich auf die "Stärke" der Figur aus.



Character screen closeup

Figurenbildschirm



Figurenbildschirm

Fähigkeitspunkte

Die Fähigkeitspunkte beschreiben die Grundstärke der Figur, die durch Bewaffnung oder andere Ausrüstung verbessert werden kann. Die angeborenen Fähigkeiten sind bei jeder Figur anders. Trägt eine Figur weder eine Rüstung noch irgendwelche Waffen, dann wird ihre Grundstärke angegeben. Sobald Waffen oder Rüstungsteile ausgewechselt werden, ändern sich auch die Fähigkeitspunkte.

Stärke bezeichnet den Schaden, den eine Figur anrichten kann, wenn Sie den Kampfknopf anklicken. Geben Sie dem Krieger eine Waffe in die Hand, dann ändert sich der Wert, da auch die Zerstörungskraft der jeweiligen Waffe berücksichtigt wird. Einige Waffen richten mehr Schaden an als andere, und manche haben Zauberkräfte oder versteckte Vorteile. Experimentieren Sie mit verschiedenen Waffen, um herauszufinden, welche Ihnen im Kampf den größten Vorteil bieten.

Schutz steht für die Verteidigungsfähigkeit der Figur gegen Verletzungen und Angriffe. In diesem Wert vereinen sich die natürliche Beweglichkeit der Figur mit der Dicke ihrer Haut und der Schutzkleidung, die sie trägt. Magische Rüstungen, Schmuckstücke und selbst einige Waffen können diese Punktzahl verändern.

Figurenbildschirm

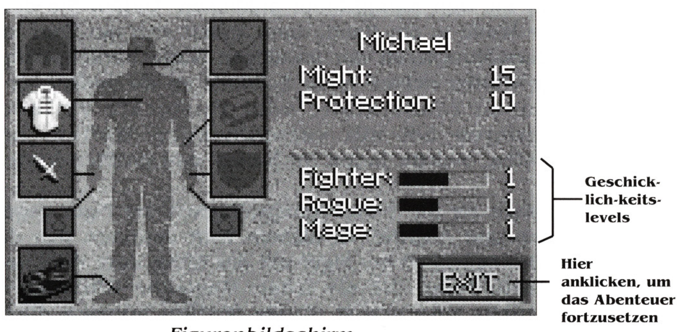
Geschicklichkeitslevels

Das Geschick einer Figur als Kämpfer, Gauner und Magier wird hier als Geschicklichkeitslevel angegeben. Die Meßleiste zeigt an, wie nah die Figur daran ist, den nächsten Geschicklichkeitslevel zu erreichen. Ihre Figur beginnt das Abenteuer als Anfänger in allen drei Kategorien.

Das Geschick als **Kämpfer** bestimmt, wie gut sich eine Figur im Nahkampf schlägt. In den gefährlichen Gegenden, die Sie in *Lands* durchziehen, gibt es reichlich Gelegenheit, dieses Geschick durch viel Übung zu verbessern.

Gauner gibt an, wie geschickt die Figur im Aufknacken von Schlössern und dem Umgang mit Pfeil und Bogen und anderen Schuß- bzw. Wurfwaffen ist. Übung macht auch hier den Meister: Je mehr Schlösser Sie aufbrechen, und je häufiger Sie Pfeil und Bogen einsetzen, desto besser werden Sie als "Gauner". Figuren mit einem hohen Wert in dieser Kategorie finden auch Fallen und verborgene Gegenstände leichter als andere.

Der Level einer Figur als **Magier** legt fest, wie gut seine Zauberkraft ist. Wenden Sie häufig Zaubersprüche an, um Ihr Geschick darin zu verbessern. Mit steigendem Können kann die Figur immer stärkere Zauber immer schneller ausführen. Auch das Erwerben magischer Schriftrollen und der Einsatz magischer Gegenstände kann den "Magier"-Level erhöhen.



Figurenbildschirm

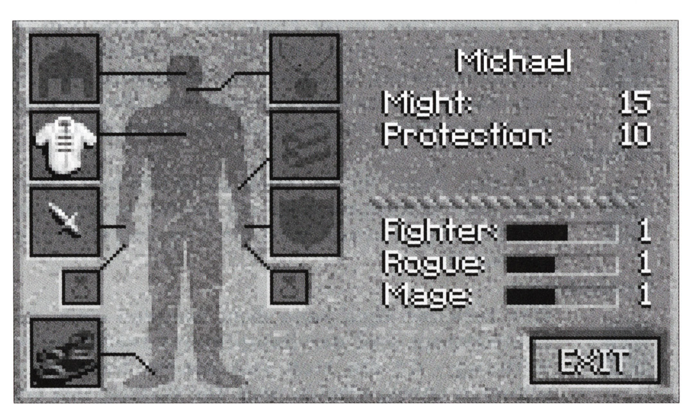
Figurenbildschirm

Verbessern der Fähigkeiten

Die Meßleiste neben jeder Geschicklichkeitsbezeichnung gibt an, wie weit die Figur noch davon entfernt ist, in dieser Kategorie den nächsthöheren Level zu erreichen. Um das Geschick zu verbessern, braucht man Erfahrung.

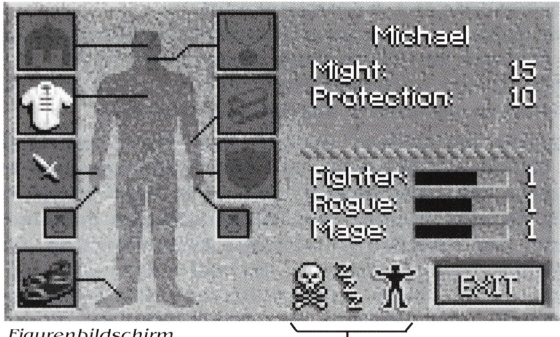
Besteht Ihre "Gruppe" nur aus einer Person, dann wird alles, was Sie tun, als Erfahrung und Geschicklichkeitsverbesserung für diese Figur angerechnet. Gibt es in Ihrer Gruppe jedoch mehr als eine Person, dann klicken Sie das entsprechende Porträt, den Kampfknopf oder den Zauberknopf an, um eine bestimmte Figur zu aktivieren. Die aktive Figur wird durch den Kasten um ihr Porträt markiert. Dadurch wird angegeben, daß momentan das Geschick und die Fähigkeiten dieser Figur eingesetzt werden.

Wenn Sie z. B. ein Schloß knacken, setzen Sie die "Gauner"-Geschicklichkeit der aktiven Figur ein. Um Ihre Erfolgschancen zu verbessern, sollten Sie das Porträt der Figur mit dem höchsten "Gauner"-Level anklicken. Damit wird diese Figur aktiviert und ihr großes Geschick als "Gauner" eingesetzt.



Figurenbildschirm

Figurenbildschirm



Figurenbildschirm

Zustandssymbole

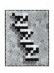
Die Zustandssymbole geben an, ob die Figur schläft, vergiftet oder betäubt ist.

Gift



Die Gesundheit einer Figur, die vergiftet wurde, verschlechtert sich laufend, was auch auf der Gesundheitsleiste zu sehen ist. Schließlich wird sie bewußtlos. Benutzen Sie Ginseng oder einen starken Heilungszauber, um die Vergiftung aufzuhalten.

Schlaf



Auf eine Figur, die in einen unnatürlichen Schlaf fällt, sind Schlafgase oder ein Zauber angewendet worden. Irgendwann wird sie von selbst wieder aufwachen.

Betäubung



Eine betäubte Figur kann nicht kämpfen - d.h. der Zauberknopf und der Kampfknopf zeigen keine Wirkung - da sie sich von einem besonders schweren Schlag erholen muß. Die Wirkung läßt von selbst wieder nach, es sei denn, die Figur erhält einen betäubenden Schlag nach dem anderen. In diesem Fall sollten Sie lieber schleunigst verschwinden!

Kampf

Die Kämpfe in *Lands* finden in Echtzeit statt. Die Ungeheuer warten nicht darauf, wie Sie sich entscheiden. Sie müssen sofort kämpfen oder fliehen!

Angriff

Um ein Ungeheuer anzugreifen, klicken Sie den Kampfknopf der Figur mit dem LMK an. Die Figur wird dann die Waffe einsetzen, die sich in ihrer Hand befindet (siehe *Ausrüsten* auf Seite 6). Während der Erholungsphase ist der Kampfknopf deaktiviert, und die Figur kann erst dann wieder zuschlagen, wenn er erneut gedrückt wird.
Sie können im Kampf auch Zauberkraft einsetzen. Die Magie in *Lands* ist eine wundersame Sache und beschränkt sich keinesfalls nur darauf, sich aus Schwierigkeiten heraus- oder in sie hineinzumanövrieren. Allerdings hilft sie dabei sehr.



Schläge austeilen...

Schaden

Ist Ihr Angriff erfolgreich, dann erscheint eine Zahl auf dem Kampfknopf, die angibt, wieviel Schaden Sie Ihrem Gegner zugefügt haben. Die Höhe des Schadens hängt von der Stärke und der Bewaffnung des Gegners ab.





... und einstecken.

Dieselben Regeln gelten, wenn Ihr Gegner Sie angreift. Ist sein Angriff erfolgreich, erscheint über dem Porträt Ihrer Figur eine Zahl, die die Schadenshöhe angibt. Dieser Schaden zeigt sich auch an der sinkenden Gesundheitsleiste.

Kampf

Verletzung & Genesung

Die Gesundheitsleiste sinkt, wenn eine Figur Schaden erleidet. Färbt sich die Leiste rot, ist die Figur in großer Gefahr. Schon ein einziger Schlag könnte sie bewußtlos werden lassen. Sind alle Mitglieder Ihrer Gruppe bewußtlos, dann ist das Spiel zu Ende.

Hat Ihre Figur das Bewußtsein verloren, kann sie nicht allein durch Ausruhen wieder geheilt werden. Sie müssen Aloe, Ginseng, Salbe oder Zauberkraft einsetzen, damit die Figur das Bewußtsein wiedererlangt.





Ausruhen



Um auszuruhen, klicken Sie mit dem LMK den Ruheknopf an. Dies ist die einfachste Methode, Verletzungen zu heilen und Zauberkraft zu ergänzen. Solange eine Figur bei Bewußtsein ist, kann ihre Gesundheit durch Ausruhen vollständig wiederhergestellt werden. Wenn sich Ihre Gruppe an einem unsicheren Ort ausruht, besteht allerdings die Gefahr, daß diese Ruhe von Ungeheuern gestört wird.

Heilkräuter

Heilende Substanzen können jederzeit angewendet werden, selbst mitten im Kampf. Die Mittel haben unterschiedliche Heilkräfte, und ihre Wirkung kann verschieden sein. Selbst schwache Medizin kann eine Figur jedoch wieder zu Bewußtsein kommen lassen. Aloe wird für kleinere Verletzungen benutzt. Eine Salbe hat bereits stärkere Heilkräfte. Ginseng hat deswegen besonderen Wert, weil er auch gegen Vergiftung hilft.

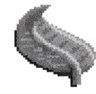




Ginseng



Salbe

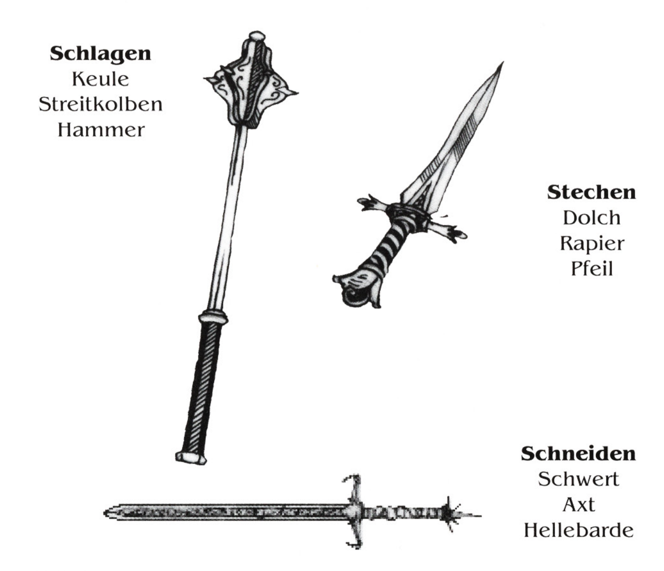


Aloe

Kampf

Waffen

Jede Waffe wirkt sich anders auf die Stärke- und Schutzpunkte aus. Es gibt drei Arten von Waffen für den Kampf: Waffen zum Schneiden, Schlagen oder Stechen. Wenn Sie es mit einem besonders hartnäckigen Gegner zu tun haben, sollten Sie den Unterschied zwischen Waffen mit Klinge und stumpfen Waffen erwägen. Gegner mit besonders dicker Haut, wie z. B. die Rieseneidechsen des Südlandes, sind gegen Klingen unempfindlich. In diesem Fall ist also ein stumpfer Streitkolben viel wirkungsvoller.



Rüstung

Sie können den Schutzpunktwert einer Figur enorm verbessern, indem Sie den betreffenden Kämpfer mit einer Rüstung ausstatten. Je stärker sein Schutz ist, desto schwieriger wird es einem Gegner fallen, ihn im Kampf zu verwunden.



Magie

Zauber anwenden

Bevor Sie ein Zauberbuch erwerben, können Sie einen Kampfzauber namens "Stromschlag" anwenden, indem Sie den Zauberknopf mit dem LMK anklicken und einen Level für den Zauber bestimmen.

Um einen Zauberspruch aus dem Zauberbuch anzuwenden, klicken Sie den Namen dieses Zaubers mit dem LMK an. Klicken Sie nun den Zauberknopf der Figur an, und bestimmen Sie den Level für die Stärke dieses Zaubers. Je höhe der Level ist, desto mehr Zauberkraft (durch die entsprechende Leiste angezeigt) benötigt die Figur, und desto mehr Schaden kann sie damit anrichten.

Zauberbuch

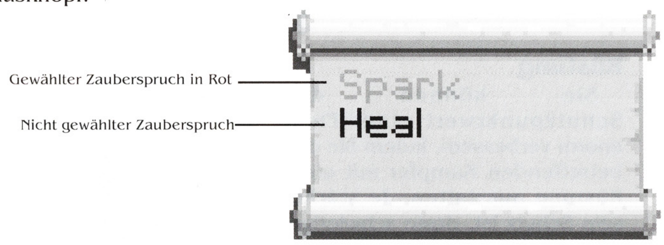
Irgendwann werden Sie ein Zauberbuch erwerben. Darin stehen alle Zaubersprüche, die Ihre Figuren anwenden können. Der ausgewählte Zauberspruch ist immer rot hervorgehoben. Möchten Sie einen anderen Spruch benutzen, dann klicken Sie diesen mit dem LMK an.

Zauberkraft

Wieviel Zauberkraft eine Figur besitzt, hängt von ihrem "Magier"-Geschick ab. Mit zunehmendem Geschick steigt auch die Zauberkraft der Figur. Die Zauber-Leiste neben dem Porträt der Figur gibt an, wieviel Zauberkraft die Figur hat.

Magische Schriftrollen

Im Verlaufe Ihres Abenteuers werden Sie immer wieder Schriftrollen mit Zaubersprüchen finden. Um diese in Ihr Zauberbuch aufzunehmen, ziehen Sie den Mauszeiger auf die Schriftrolle, drucken den linken Mausknopf, positionieren dann die Schriftrolle auf dem Portrat Ihrer Figur und drucken den rechten Mausknopf.

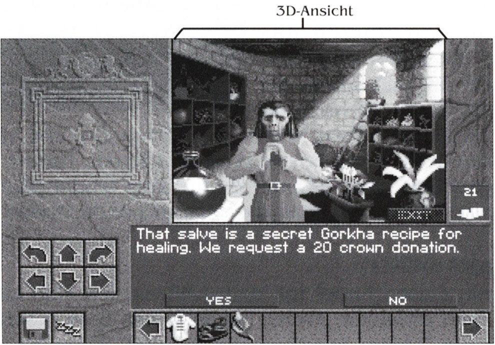


Zauberbuch

Einkaufen

Kaufen

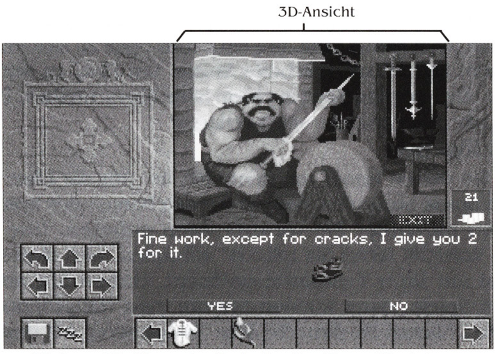
Klicken Sie in einem Laden den Gegenstand, den Sie kaufen möchten, mit dem LMK an. Steht dieser Gegenstand zum Verkauf, dann gibt Ihnen der Ladeninhaber den Preis dafür an. Wenn Sie einen Gegenstand kaufen, werden die Silberkronen dafür automatisch aus Ihrem Geldbeutel genommen, und der Gegenstand wird Ihrer Inventarleiste hinzugefügt.



Nathaniels Herbarium in der Burg Gladstone

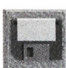
Verkaufen

Die meisten Läden werden Ihnen auch Gegenstände abkaufen. Um dem Ladeninhaber einen Gegenstand zu verkaufen, nehmen Sie diesen in die Hand und klicken die 3D-Ansicht mit dem LMK an.

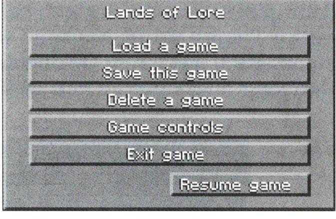


Victors Waffenschmiede in der Burg Gladstone

Optionen



Klicken Sie das Disketten-Icon an, um das Optionenmenü aufzurufen. Über dieses Menü können Sie ein Spiel laden, sichern oder löschen, das Spielsteuerungsmenü aufrufen oder das Spiel abbrechen.



Ein Spiel laden

Klicken Sie diesen Knopf mit dem LMK an, um eine Liste zuvor gesicherter Spiel aufzurufen. Klicken Sie den Namen des Spiels, das Sie laden möchten, mit dem LMK an, und setzen Sie das Spiel fort. Wenn Sie mehr als fünf Spiele gesichert haben, erscheinen Richtungspfeile, mit denen Sie durch alle gesicherten Spiele scrollen können. Haben Sie noch kein Spiel gesichert, dann können Sie nur zum Hauptoptionenmenü zurückkehren. Klicken Sie dazu die entsprechende Option mit dem LMK an.

Dieses Spiel sichern

Klicken Sie diesen Knopf mit dem LMK an, um eine Liste zuvor gesicherter Spiel abzurufen. Haben Sie noch kein Spiel gesichert, dann können Sie nur "Leerer Speicherplatz" wählen. Wenn Sie ein zuvor gesichertes Spiel mit dem LMK anklicken, dann wird es durch das neue Spiel ersetzt. Klicken Sie "Leerer Speicherplatz" mit dem LMK an, wird dagegen ein neues gesichertes Spiel in die Liste aufgenommen. Sobald Sie die Bezeichnung dafür eingegeben haben, klicken Sie den "Sichern"-Knopf an, oder drücken Sie RETURN.

ACHTUNG: Erscheint die Zeile "Leerer Speicherplatz" nicht, dann ist auf der Festplatte nicht genug Platz, um ein neues Spiel zu sichern. Löschen Sie in diesem Fall früher gesicherte Spiele, um Platz zu schaffen. Sie können mit einem neuen Spiel auch ein altes überschreiben. Damit geht jedoch das alte Spiel unwiderruflich verloren!

Ein Spiel löschen

Klicken Sie diesen Knopf mit dem LMK an, um die Liste der zuvor gesicherten Spiele abzurufen. Klicken Sie den Namen des Spiels an, das Sie löschen möchten. Sie werden dann gebeten, Ihre Wahl zu bestätigen. Vorsicht! Wenn Sie mit "Ja" antworten, wird dieses Spiel ein für allemal auf Ihrer Festplatte gelöscht. Haben Sie noch keine gesicherten Spiele, dann können Sie nur zum Hauptoptionenmenü zurückkehren. Klicken Sie dazu die Zeile "Hauptmenü" mit dem LMK an.

Optionen

Spielsteuerung

Klicken Sie diesen Knopf mit dem LMK an, um das Menü "Spielsteuerung" aufzurufen. Auf diesem Menü können Sie die Einstellungen für Musik, Soundeffekte, Stärke der Ungeheuer, glattes 3D-Scrollen und Gleitcursor verändern.

Musik

Klicken Sie diesen Knopf mit dem LMK an, um die Musik ein- oder auszuschalten.

Sound

Klicken Sie diesen Knopf mit dem LMK an, um die Soundeffekte ein- oder auszuschalten.

Ungeheuer

Klicken Sie diesen Knopf mit dem LMK an, um zwischen den Schwierigkeitsstufen für die Ungeheuer zu wechseln: Schwach, Normal oder Wild. "Schwach" setzt die Gesundheit und die Angriffsstärke der Ungeheuer herab, "Wild" erhöht Gesundheit und Angriffsstärke der Ungeheuer.

Glattes Scrollen

Klicken Sie diesen Knopf mit dem LMK an, um die Art zu verändern, mit der Sie sich durch *Lands* bewegen. "Ja" aktiviert das glatte 3D-Scrollsystem. "Nein" beschleunigt die Spielgeschwindigkeit auf langsameren Systemen.

Gleitcursor

Klicken Sie mit dem LMK diesen Knopf an, um die Art, mit der Ihr Mauscursor sich durch *Lands* bewegt, zu verändern. Wird der Gleitcursor eingeschaltet, dann verwandelt sich Ihr Mauscursor in einen Bewegungspfeil, sobald er in die Nähe der Ränder der 3D-Ansicht kommt. Wenn Sie den LMK drücken, während der Cursor als Bewegungspfeil zu sehen ist, gehen Sie in die angezeigte Richtung. Verwandelt sich der Gleitcursor in einen Kreis mit einem diagonalen Balken, dann kommen Sie in dieser Richtung nicht weiter.

Spiel fortsetzen

Klicken Sie diesen Knopf mit dem LMK an, um das Menü zu verlassen und weiterzuspielen.

Spiel verlassen

Klicken Sie diesen Knopf im Optionenmenü mit dem LMK an, wenn Sie nicht weiterspielen wollen. Vielleicht möchten Sie jedoch das Spiel vor dem Abbrechen sichern.

Glossar

Anklicken
Ziehen Sie den Mauszeiger auf den Gegenstand oder auf das entsprechende Objekt oder Gebiet, und drücken Sie den Mausknopf einmal. Siehe *LMK, RMK.*

Figur
Jede Person, die in *Lands* auftaucht, egal ob Freund oder Feind. Bezieht sich auch auf jedes Mitglied (Einzelperson) der Abenteurergruppe.

Gruppe
Alle Figuren auf der Porträtleiste gemeinsam gesehen. Die Gruppe besteht häufig nur aus einem Mitglied (der Hauptfigur).

Gruppenmitglied
Jede Einzelfigur der Abenteurergruppe; jede Figur, deren Porträt in der Porträtleiste erscheint.

Hauptfigur
Richards auserwählter Krieger, der zu Beginn des Spiels bestimmt wird.

In der Hand
Ein Gegenstand, den die Figur in der Hand hält. Dazu muß er auf der Hauptspielansicht, der Inventarleiste oder dem Figurenbildschirm mit dem LMK angeklickt worden sein. Daß der Gegenstand in der Hand gehalten wird, ist daran zu erkennen, daß dessen Icon den weißen Mauszeiger ersetzt hat.

LMK (Linker Mausknopf)
Soll etwas mit dem LMK angeklickt werden, dann ziehen Sie den Mauszeiger auf das entsprechende Objekt oder Gebiet und drücken einmal den linken Mausknopf.

Mauszeiger
Der weiße Pfeil auf dem Spielbildschirm, den Sie mit der Maus steuern.

RMK (Rechter Mausknopf)
Soll etwas mit dem RMK angeklickt werden, dann ziehen Sie den Mauszeiger auf das entsprechende Objekt oder Gebiet und drücken einmal den rechten Mausknopf.

Wählen
Um etwas zu wählen, ziehen Sie den Mauszeiger darauf und drücken den linken Mausknopf.

Zweimal anklicken
Ziehen Sie den Mauszeiger auf das entsprechende Objekt oder Gebiet, und drücken Sie den Mausknopf zweimal schnell hintereinander. Dies kann der linke oder der rechte Knopf sein.

Mitarbeiterverzeichnis

Produktionsleitung
Brett W. Sperry

Produktion
Rick Gush

Produktkoordination
Cathie Bartz-Todd

Design
William Alan Crum   Philip W. Gorrow

Programmierungsleitung
Philip W. Gorrow

Programmierung
Joe Bostic   Scott K. Bowen   John LaSalvia
Mark McCubbin   Qing Yuan

Künstlerische Leitung
Rick Parks

Künstlerische Gestaltung
Elie Arabian   Cary Dean Averett   Fei Cheng   Eric Gooch
Joseph B. Hewitt IV   Ren Olsen
Judith Peterson   E. M. Louise Sandoval

Musik & Sound
Paul S. Mudra   Dwight K. Okahara   Frank Klepacki
Patrick Collins

Qualitätssicherung
Jared Brinkley   Jesse Clemit   Kenneth Dunne
Jeff Steven Fillhaber
Scott Fleming   William Foster   Justin Hall
Erik Harshman
Michael Lightner   Ken Love   Scott Manning   Chris McFarland
Paul Moore   Adam Ryan   Bijan Shaheer   Paul Shoener
Glenn Sperry

Schauspielerstimmen - Einleitung
Rudi Wesseley *als König Richard*   Michael Scholand *als Geron*
Tanja Engler *als Scotia*   Wolf Lindorfer *als Piglet*

Handbuch, Packungsdesign & Ausführung
Lisa A. Ballan   Izzy Izaguirre
Lisa Marcinko   Lauren Rifkin



Design Funhouse, London